UFO
EXTRATERRESTRIALS
ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Пожалуйста, изучите это предупреждение, прежде чем запустить компьютерную игру.

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран.

Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно посоветуйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно понаблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать
- Играйте в хорошо освещенном помещении
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ 2

ПРЕДЫСТОРИЯ.. 4

1. ВВЕДЕНИЕ И БЛАГОДАРНОСТЬ............................. 5

2. ИГРА 5

2.1. Стратегическое планирование 5

2.2. Управление базами 5

2.3. Тактические задания 7

3. НАЧАЛО ИГРЫ.. 7

3.1. Стратегический глобус. Компоненты интерфейса ...8

3.2. Тактическое задание. Компоненты интерфейса 10

3.3. Управление базой. Компоненты интерфейса.........16

4. АВТОРЫ 23

ПРЕДЫСТОРИЯ...

Планета Эсперанца была колонизирована космическим кораблем «Магалинш» в 2020 году. Много лет прошло с тех пор, как на Эсперанцу прибыли первые колонисты. Благодаря их целеустремленности и тяжелому труду со временем на планете появились базы. Вскоре среди колонистов выделились лидеры. Было сформировано правительство, процветала коммерция, и многие пилигримы с Земли в результате переселились на эту планету трех солнц.

Но не так давно радары зарегистрировали сильнейшую активность в космическом пространстве в районе Эсперанцы. Ученые проанализировали все данные и пришли к тревожному выводу – рядом с их родной планетой открылся космический туннель. И что самое важное, через этот туннель прошел неизвестный объект, направляющийся к Эсперанце. Возникли первые слухи об инопланетном вторжении. Чтобы выяснить правду, Объединенное правительство Эсперанцы вынесло решение отправить к месту происшествия два разведывательных корабля «Лоис» и «Кларк». Спустя две недели корабли прибыли на место... и, как и опасались ученые, обнаружили инопланетный корабль.

Но судя по всему, на пути к Эсперанце с кораблем пришельцев что-то произошло, и он потерпел крушение на небольшой планете системы. Экипажи «Лоис» и «Кларка» исследовали место крушения. На корабле были обнаружены компьютер и камера гибернации с пришельцами.

В центре безопасности на Эсперанце был проведен подробный анализ компьютерных данных с корабля пришельцев. Ученые выяснили ужасные новости. Инопланетные силы напали на Землю и захватили планету. Пришельцы опустошили ресурсы Земли и поработили ее население.

Был немедленно созван совет по чрезвычайным ситуациями. Совет быстро пришел к мнению, что Эсперанцу может постигнуть та же судьба, что и Землю. Поэтому необходимо было приготовиться к возможному вторжению пришельцев. В целях обороны из лучших ученых, техников и солдат планеты был сформирован единый корпус, получивший название «Силы противодействия пришельцам» (СПП).

Именно от этой организации теперь зависит дальнейшее существование человеческой расы.

1. ВВЕДЕНИЕ И БЛАГОДАРНОСТЬ

Благодарим вас за приобретение этой игры и желаем вам получить от нее максимум удовольствия.
Данная игра появилась в результате тяжелого труда разработчиков и многих часов тестирования и доработки. Мы гордимся результатом наших усилий и надеемся, что игра подарит вам немало приятных часов.

2. ИГРА

Данный раздел познакомит вас с основами и возможностями игры. Ваша задача – защитить планету Эсперанца от воздушной атаки инопланетных сил. Для достижения этой цели вы получите в свое распоряжение целый ряд различных систем зенитной обороны. Наземные войска, включая тяжелые орудийные платформы и бронетехнику, позволят вам истреблять пришельцев на поверхности планеты. В вашем распоряжении также будут самые современные лаборатории, позволяющие исследовать новые военные технологии. Процесс игры подразделяется на три уровня: тактические задания, управление базами и стратегическое планирование.

2.1. Стратегическое планирование

Данный аспект игры позволяет вам обнаружить присутствие инопланетян как на поверхности Эсперанцы, так и в воздушном пространстве планеты. Экран с глобусом Эсперанцы позволит вам направлять свои самолеты к цели, перехватывать вражеские корабли, а также напрямую контролировать боевую обстановку. Помимо этого, здесь же вы сможете строить новые базы.
На планете Эсперанца существует девять суверенных государств, на территории каждого из которых вы имеете право строить не более одной базы. Каждая база может быть оснащена системой обороны, лабораториями и т.д.

2.2. Управление базами

Управление базами подразумевает строительство различных сооружений, исследование новых технологий, производство боевого снаряжения, а также подготовку солдат и техники к бою. На каждой базе вы можете снарядить своих солдат различными видами вооружения, включая пистолеты, винтовки, гранаты, ракетницы, огнеметы, лазеры и т.п. Боевая техника и летательные аппараты могут быть оснащены ракетами (с радиолокационным и инфракрасным наведением), защитными полями и различными видами вооружения.

Строительство сооружений на базе
На каждой базе вы можете построить до 20 сооружений, которые позволят вам усилить оборону и повысить шансы ваших войск на победу. Основными сооружениями на каждой базе являются электростанции, ракетные системы обороны, ангары для летательных аппаратов и лаборатории.

Снаряжение солдат
Снаряжение солдат включает оружие, гранаты, аптечки и т.д. В боевых условиях поддержку личному составу могут обеспечивать тяжелые орудийные платформы, в том числе танки. Здесь же вы можете выбрать, кого именно из солдат вы хотите отправить на каждое конкретное задание, и поместить личный состав и технику на борт тактического воздушного транспорта.

Снаряжение истребителей
Ваши истребители могут быть оснащены широким рядом разнообразных ракетных систем, пушек и защитных полей. Помимо этого, у вас будет достаточно широкий выбор самих самолетов, поэтому вы сможете разработать индивидуальную систему вооружения для каждого перехватчика.

Исследования
Вы можете строить лаборатории на своих базах после того, как построите их на главной базе. Чем больше у вас лабораторий, тем быстрее и эффективнее ведутся исследования новых технологий. Исследования необходимы, прежде всего, для того, чтобы освоить инопланетные технологии и применить открытия пришельцев для нашей пользы.

Производство
Все новые боевые единицы, инструменты или оружие вы сможете производить на главной базе после исследования соответствующей технологии.
Новые модели медицинского оборудования, оружия, амуниции, винтовок, снарядов для ракетниц, боевой техники, воздушных истребителей, космических кораблей и многого другого можно собрать здесь и добавить в свой арсенал.

Покупка и продажа
Большинство компонентов в игре являются объектами для купли-продажи. Вы сможете продать даже предметы, найденные на инопланетных кораблях (включая компоненты двигателя), и таким образом получить дополнительный доход.

Передача объектов
После завершения производства на главной базе новые объекты необходимо переправить на другие базы. Этот процесс обычно занимает несколько дней, однако это самый безопасный и надежный способ снабжения других баз.

Уфопедия
Всеобъемлющий список всех игровых объектов, предоставляющий описание всех функций, преимуществ и недостатков каждого предмета.

2.3. Тактические задания

Начало тактического задания

В данном разделе вы узнаете, как приступить к тактическом заданию. Как только инопланетный корабль появляется на радаре, вы можете выбрать один из своих истребителей и отправить его на перехват противника. В случае крушения вражеского корабля экипаж обычно выживает. Именно поэтому вам необходимо отправить в район крушения своих солдат. Поместите личный состав и технику на борт десантного воздушного транспорта и отправьте его на задание в указанный квадрат.

Выполнение тактического задания

Десантный воздушный транспорт доставит войска СПП в район выполнения задания. Когда транспортный корабль приземлится, местность вокруг него будет невидима. Единственный способ раскрыть территорию – приказать вашим солдатам исследовать ее. В игре включена функция «тумана войны», то есть игрок видит лишь территорию в зоне обзора его солдат. Где-то в районе выполнения задания находится инопланетный корабль с пришельцами. Их цель – похищать и терроризировать население. Пришельцы вооружены очень мощным оружием. Их солдаты прошли отличную подготовку. Они действуют быстро и решительно и к тому же являются отличными стрелками. Именно поэтому их сложно уничтожить. В вашем распоряжении будут солдаты, роботы и боевая техника (включая бронеавтомобили, тяжелые орудийные платформы и аппараты на воздушной подушке). Пришельцы обычно нападают на больницы и научные лаборатории, могут терроризировать целые города, не боятся атаковать военные казармы и полицейские участки.

Район выполнения задания

Это район, в пределах которого проходит тактическое задание. Он ограничивается зоной вокруг приземлившегося инопланетного корабля или районом действия пришельцев. Именно он является пунктом назначения для вашего воздушного транспорта.
В этом районе вашим войскам предстоит лицом к лицу столкнуться с пришельцами. Обычно район выполнения задания подразделен на несколько этажей-уровней. Чтобы активировать боевую единицу, выберите ее при помощи курсора в виде прозрачного прямоугольника. После этого вы сможете отдавать приказ выбранной боевой единице: сменить дислокацию; принять упор на колено, чтобы уйти от вражеского огня; выстрелить в цель и т.д.

3. НАЧАЛО ИГРЫ

Чтобы начать новую игру, выберите пункт «Новая игра» в главном меню. Откроется стратегический глобус планеты Эсперанца. Главная база уже построена и оснащена системой обороны. Вы увидите ее на территории государства Иллирия. На базе уже есть определенное число солдат и воздушных истребителей, которые помогут вам защитить планету от инопланетных атак.

3.1. Стратегический глобус. Компоненты интерфейса



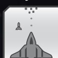
1) Время, дата и текущие финансовые средства
Здесь вы увидите текущее местное время и дату, а также информацию о своих денежных средствах.

2) Управление скоростью игры
Эти кнопки позволят вам изменить скорость игры и соответственно ускорить или замедлить игровое время.

3) База пришельцев и захваченная пришельцами территория
Базы пришельцев на захваченных ими территориях отмечены этой иконкой . В игре страны, находящиеся во власти пришельцев, отмечены красным цветом.

4) Журнал событий
Здесь находится информация обо всех событиях в игровом мире. Самые последние из них находятся в верхней части списка, более старые – в нижней.
Рядом с информацией о событии указана его дата.

5) Уровень «агрессивности»
Указанные ниже иконки позволяют вам выбрать соответствующий уровень агрессивности ваших истребителей. Доступны следующие режимы:

 Агрессивная атака  Осторожная атака  Обычная атака  Вернуться на базу

6) Уровень активности пришельцев
На этой панели указаны все обнаруженные корабли пришельцев, а также уровень их активности и текущее состояние. Щелкните по любой из этих иконок, чтобы перенестись к соответствующему объекту.

7) Главное меню
Эта панель в нижней части экрана позволяет вам отрыть Уфопедию, построить новую базу, отправить на задание истребители, открыть финансовый отчет и изменить игровые настройки.

8) Иконки военных целей
Следующие иконки отражают различные события на Эсперанце:
- Цель перехватчика.
- Приземлившийся инопланетный корабль (зеленый цвет).
- Потерпевший крушение инопланетный корабль (белый цвет).
- Терроризируемая область (желтый цвет).

9) База СПП
Вы получаете контроль над территорией после того, как построите на ней базу (отмечается иконкой).
Контролируемые вами провинции приносят вам постоянный доход.

10) Управление видом глобуса (вращение, изменение масштаба)
Чтобы вращать глобус, щелкните по иконкам со стрелками или перемещайте мышь, одновременно удерживая левую кнопку.
Иконки со знаками плюса и минуса позволяют изменить масштаб соответственно.

11) Вылетевшие на задание истребители
Все вылетевшие на задание истребители и транспортные корабли обозначаются соответствующими иконками в правой части экрана. Здесь же вы увидите информацию об уровне топлива и текущем состоянии летательного аппарата. При низком уровне топлива истребитель немедленно возвращается на базу, игнорируя любые приказы.
Истребители оснащены двумя типами оружия: ракетной системой и пушкой.
Эта иконка означает тип установленной пушки. Число рядом с иконкой отражает текущее количество боеприпасов.
Эта иконка показывает тип ракет и текущее их количество.
Чтобы перейти к истребителю и отобразить его в центре экрана, щелкните по его иконке.

3.1.1. Государства и базы

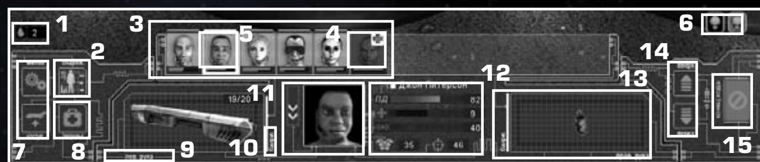
На планете Эсперанца существует 9 государств. В каждом из них вы можете построить не более одной базы. Каждое государство, в котором вы построите базу, переходит под защиту СПП и ежемесячно перечисляет вам определенную денежную сумму. Пришельцы также могут строить базы на поверхности планеты, что позволяет им контролировать соответствующие государства.
Территории под защитой СПП отмечены на глобусе синим цветом. Территории, контролируемые пришельцами, отмечены красным цветом. Если в государстве нет ни баз СПП, ни баз пришельцев, его территория считается нейтральной и не имеет цветового обозначения.

Вы должны постараться захватить как можно больше территорий. В противном случае вас опередят пришельцы. Вы не сможете построить базу в государстве, если на его землях уже построена база пришельцев. Однако вы можете снарядить воздушный транспорт, в качестве цели выбрать базу пришельцев и захватить ее... С другой стороны, пришельцы также могут атаковать ваши базы. Если им удастся завоевать вашу базу, они получают контроль над всем государством, в котором она расположена. Вы можете попытаться отвоевать захваченную пришельцами базу, и если вам удастся это сделать в течение ближайших 10 дней, все ваши сооружения на базе останутся нетронутыми. Но через 10 дней пришельцы перестроят всю структуру базы и заменят ваши строения на свои гнезда.

3.1.2. Обнаружение и перехват НЛО

Как только на вашем радаре появляется НЛО, вы должны принять все необходимые меры, чтобы остановить пришельцев. Для этого при обнаружении вражеского корабля щелкните по ближайшей к нему базе СПП. В левой части экрана откроется окно с заголовком «Перехват». Здесь вы можете выбрать истребители для перехвата НЛО. Вы можете отправить на перехват любое количество истребителей, начиная с одного и заканчивая всеми, что есть у вас на базе. Убедитесь, что ваши перехватчики оснащены должным образом. Настоятельно рекомендуется установить на них генераторы защитного поля. Помимо этого, они должны быть вооружены пушками и/или ракетными системами. После того как вы отправите истребитель на перехват вражеского корабля, вы сможете выбрать уровень агрессивности атаки.
Режим осторожной атаки означает, что перехватчик будет стрелять исключительно ракетами, держась от вражеского корабля на максимальном расстоянии. Пушку в этом режиме истребитель использовать не будет.
Режим обычной атаки означает, что перехватчик начнет атаку ракетами и по мере приближения к цели будет использовать пушку.
Режим агрессивной атаки означает, что перехватчик сразу приступит к сближению с целью, одновременно открыв огонь из пушки и ракетной установки.
В случае успешного перехвата инопланетный корабль терпит крушение на поверхности планеты. При крушении часть экипажа обычно выживает, и при встрече эти пришельцы представляют собой достаточно большую угрозу. Чтобы эту угрозу ликвидировать, вы должны снарядить воздушный транспорт и отправить свои войска к месту крушения корабля.

3.2. Тактическое задание. Компоненты интерфейса



1) Критические ранения
Отображает количество критических ранений, полученных солдатом.

2) Снаряжение
Открывает окно снаряжения выбранного солдата.

3) Солдаты на задании
Выберите солдата, чтобы перевести на него камеру.

4) Обездвиженный солдат
Означает, что солдат не сможет продолжать бой и двигаться, и его необходимо отправить в лазарет.

5) Выбранный солдат
Солдат, выбранный в настоящий момент. Все параметры солдата отображаются на графическом интерфейсе пользователя, а солдат отображается в центре экрана.

6) Обнаруженные пришельцы
Пришельцы, обнаруженные во время задания, отмечены иконкой .
Пришельцы в зоне обзора выбранного солдата отмечены красным цветом, остальные – черным.

7) Завершение задания


Эта иконка открывает меню, из которого вы можете сохранить игру, загрузить ее или изменить игровые настройки.


Эта иконка позволяет вам завершить задание, если оно кажется вам слишком сложным или если у пришельцев есть подавляющее численное преимущество. Перед тем как завершить задание, убедитесь, что все ваши войска находятся на борту транспорта.

8) Уровень здоровья


Щелкните по этой иконке, чтобы просмотреть информацию о текущем состоянии здоровья солдата. Здесь также указано точное количество текущих повреждений и критических ран.

9) Левая рука солдата
Отображает, что солдат держит в левой руке (например, оружие). Чтобы использовать этот предмет, просто щелкните по нему мышкой.

10) Индикатор боеприпасов
Отображает количество оставшихся боеприпасов для текущего оружия.

11) Ранг выбранного солдата


Отображает ранг текущего солдата (между 1 и 12).

12) Основные параметры



Количество доступных очков действия. См. раздел 5.2.1.


Уровень здоровья вашего солдата.


Психологическое состояние солдата.


Качество бронекостюма.


Точность прицела солдата.

13) Правая рука солдата

Отображает, что солдат держит в правой руке (например, оружие). Чтобы использовать этот предмет, просто щелкните по нему мышкой.

14) Просмотр этажей



Кнопки позволяют просматривать разные уровни этажей.

15) Завершение хода

Нажмите эту кнопку, чтобы завершить ход. Далее ход переходит к компьютеру.

3.2.1. Управление солдатами при помощи курсора

Чтобы приказать солдату перейти на другую позицию, переместите туда курсор и щелкните мышкой. Очки действия – способ измерения времени и/или действий, доступных солдату на протяжении каждого хода. Каждый шаг, сделанный солдатом, каждый выстрел и каждый бросок гранаты требуют определенного количества очков действия.



Основной курсор

Необходимое количество очков действия для перемещения.

Если удерживать курсор над солдатом в течение 1-2 секунд, появятся следующие иконки:
Эта иконка позволяет солдату принять позицию стоя или упор на колено.
Эти иконки действуют, если солдат находится в лифте. Они позволяют перемещаться вверх или вниз по этажам.

 Означает, что есть возможность перейти к другой активной боевой единице.

 Позиция заблокирована или недоступна.

 Недостаточно очков действия для выполнения этой операции.

 Означает, что раненому солдату может быть оказана помощь. См. раздел 5.2.5

3.2.2. Стрельба из оружия

Убедитесь, что выбранный вами солдат держит в руках оружие. Щелкните по оружию, и курсор из обычного превратится в курсор целенаведения. Рядом с курсором появится меню стрельбы. Сразу же после смены курсора вы можете выбрать цель и щелкнуть по ней, чтобы открыть меню доступных режимов стрельбы. В игре предусмотрены следующие режимы стрельбы:


Прицельный выстрел – самый точный из режимов ведения огня. Однако на прицельный выстрел уходит больше всего времени и очков действия.


Стрельба навскидку – самый быстрый режим стрельбы. Точность выстрела «от бедра» – средняя.

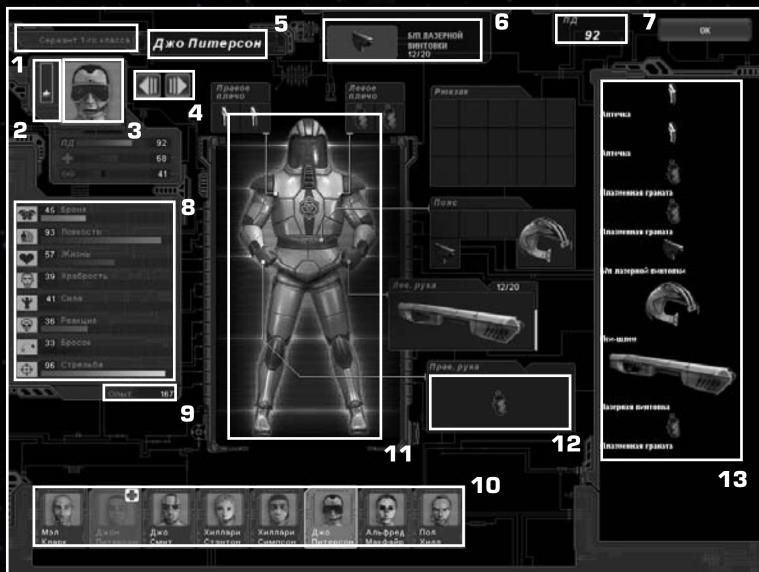

Автоматический режим является наименее точным из всех, но при этом позволяет произвести три выстрела подряд.

Чем больше расстояние до цели, тем меньше шансов, что ваш солдат попадет в цель.

3.2.3. Метание гранат

Убедитесь, что выбранный вами солдат держит в руках хотя бы одну гранату. Щелкните по гранате, и курсор из обычного превратится в курсор метания. Чтобы бросить гранату, просто щелкните по выбранной цели. Чем больше расстояние до цели, тем меньше шансов, что граната попадет в цель. Рядом с курсором откроется небольшое окно, в котором будет указана вероятность попадания в цель, а также необходимое количество очков действия. Ваши солдаты могут таким же образом бросать и другие предметы (например, магазины или аптечки), но мы настоятельно рекомендуем не делать этого, так как подобные действия не причинят никакого вреда пришельцам. Однако в некоторых случаях, если у одного из ваших солдат закончатся боеприпасы, другой может перебросить ему лишний магазин.

3.2.4. Снаряжение



1,2) Звание

3) Фото солдата

4) Выбрать другого солдата

5) Имя

6) Количество боеприпасов
Эта информация отображается в окне в верхней части экрана при наведении курсора на имеющееся оружие.

7) Очки действий
Текущее количество очков действий выбранного солдата СПП.

8) Характеристики и навыки
Здесь вы увидите список всех характеристик и навыков солдата. Значения этих параметров повышаются с опытом. Они влияют на боевые способности солдата, такие как точность стрельбы и метания, скорость и т.д.

9) Опыт
Отображаемое число означает общий уровень опыта солдата.

10) Другие солдаты

11) Одетый бронекостюм

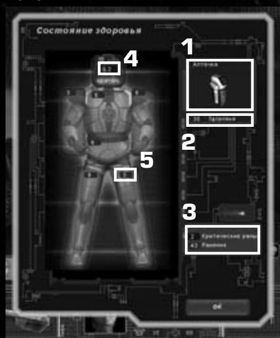
12) Личное снаряжение
Снаряжение, оружие и инструменты, находящиеся в распоряжении солдата.

13) Склад
Переместите сюда любые предметы из снаряжения солдата, чтобы положить их на склад.

3.2.5. Лечение раненых



Раненые солдаты не могут лечить себя сами. Однако лечение раненого или искалеченного солдата может провести один из его союзников.
Убедитесь, что солдат, который должен провести лечение, держит в руках аптечку. В противном случае, вы должны переместить аптечку в руку солдата. Выбранный солдат должен находиться в непосредственной близости от раненого. Щелкните по аптечке, и курсор из обычного превратится в курсор лечения.
Наведите курсор на раненого. Откроется окно состояния здоровья. Здесь отображены все полученные солдатом ранения с указанием наиболее поврежденных частей тела. Число в верхнем углу каждой части тела показывает уровень повреждений и количество пунктов исцеления, необходимых для лечения раны. Щелкните по части тела, которую вы желаете вылечить, по своему усмотрению распределяя пункты лечения.



1) Тип используемой аптечки

2) Количество доступных пунктов лечения

3) Количество пунктов лечения, необходимых для исцеления критических и обычных ранений

4) Количество критических повреждений

5) Количество менее серьезных ранений

3.2.6. Завершение задания

Завершить задание можно двумя способами: покинуть район выполнения задания или убить всех пришельцев. Если вы хотите досрочно покинуть район выполнения задания, все солдаты, которых вы хотите спасти и вернуть на базу, должны находиться на борту воздушного транспорта.



Щелкните по этой иконке, чтобы приказать вашему транспорту покинуть район выполнения задания. Все ваши солдаты, которые в момент отправления транспорта не находились на его борту, считаются погибшими. Уничтожение всех пришельцев означает успешное выполнение задания. В этом случае откроется окно с результатами выполнения задания. В верхнем правом углу вы увидите рейтинг проведенной операции. Рейтинг варьируется от «Отлично» до «Ужасно». В этом же окне указаны имена всех солдат, получивших повышение, раненых или погибших в бою. Также здесь перечислены все захваченные в плен пришельцы и предметы, найденные или захваченные на поле боя.

3.2.7. Опыт солдата и повышение его характеристик и навыков

Каждый солдат получает опыт за успешное ранение или уничтожение пришельцев, а также за участие во всех заданиях, в которых ему удалось убить или ранить хотя бы одного инопланетянина. Повышение опыта позволяет солдату улучшить следующие характеристики: ловкость, жизнь, храбрость, силу, реакцию, точность стрельбы и метания.
В игре предусмотрено 12 военных званий: новобранец, рядовой, рядовой первого класса, капрал, капрал первого класса, сержант, сержант первого класса, старший сержант, уоррент-офицер, лейтенант, капитан, полковник. По достижении определенного уровня опыта солдат получает повышение. При каждом новом повышении солдат награждается пятью пунктами, которые можно использовать для улучшения его характеристик. Для этого щелкните по иконкам со знаком плюс рядом с соответствующими характеристиками в окне повышения звания. После каждой госпитализации солдат теряет часть опыта, так как определенный период времени он был вынужден провести в полном бездействии.

3.3. Управление базой. Компоненты интерфейса

1. Главное меню управления базой:










a **b** **c** **d** **e** **f** **g** **g**

a) вернуться к стратегическому глобусу

b) снаряжение солдат и погрузка на воздушный транспорт

c) снаряжение летательного аппарата

d) исследования

e) производство

f) покупка и продажа

g) передача предметов на другую базу СПП

2. Выбор базы СПП

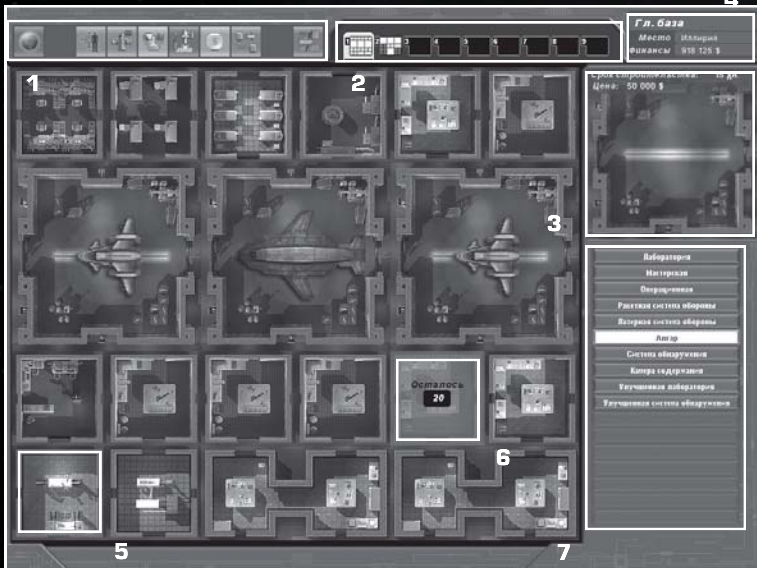


h   **i**

h) Выбранная база

i) Остальные базы. Зеленые квадраты означают построенные сооружения, желтые – находящиеся в процессе строительства

На планете Эсперанца вы можете построить максимум 9 баз.



3. Вид сверху на выбранное сооружение

Вид сверху на выбранное сооружение. Содержит информацию о стоимости и времени строительства.

4. Информационное окно управления базой

- Название базы
- Местоположение на Эсперанце: название государства, в котором построена база
- Финансы: текущие средства, доступные для постройки сооружений и проведения исследований

5. Построенные сооружения

6. Сооружения в процессе строительства
Здесь также указано количество дней до завершения строительства.

7. Список сооружений, доступных для строительства

3.3.1. Подробнее об управлении базами

Эта панель позволяет вам улучшить свою базу, построив новые сооружения или установив новую зенитную систему. Здесь же вы сможете нанять новых солдат, проводить исследования новых технологий, производить новые предметы на основе исследований, а также управлять финансами и имуществом, находящимся на базе. Эта панель также позволяет вам разместить войска на борту воздушного транспорта, изменить их снаряжение или просмотреть статистику ваших солдат. Вы можете изменить вооружение ваших самолетов, установить на них пушки, ракетные установки, защитные поля и т.д.

3.3.2. Строительство сооружений и их обслуживание

В правой части окна вы увидите список сооружений, доступных для строительства. Щелкните по одному из пунктов списка, чтобы открыть вид сверху на соответствующее сооружение и получить информацию о стоимости и времени его строительства. Эта панель также позволяет вам выбрать место строительства нового сооружения. Если вы по той или иной причине не можете разместить сооружение на выбранном месте, оно будет выделено красным цветом. Построить сооружение можно лишь в том случае, если на базе достаточно свободного пространства. Вы также можете продать одно из построенных сооружений, чтобы освободить место на базе. Щелкните левой кнопкой мыши по сооружению, которое вы хотите продать. Откроется окно продажи с указанием цены сооружения. Обратите внимание, что некоторые сооружения продать невозможно. Это касается тех строений, наличие которых необходимо для функционирования всей базы в целом. Сюда входят энергетический центр, лазарет, жилые помещения и центр управления.
Так как существует постоянная угроза нападения со стороны инопланетных кораблей, настоятельно рекомендуется построить на базе систему зенитной обороны.

3.3.3. Снаряжение солдата

1,2) Звание

3) Фото солдата

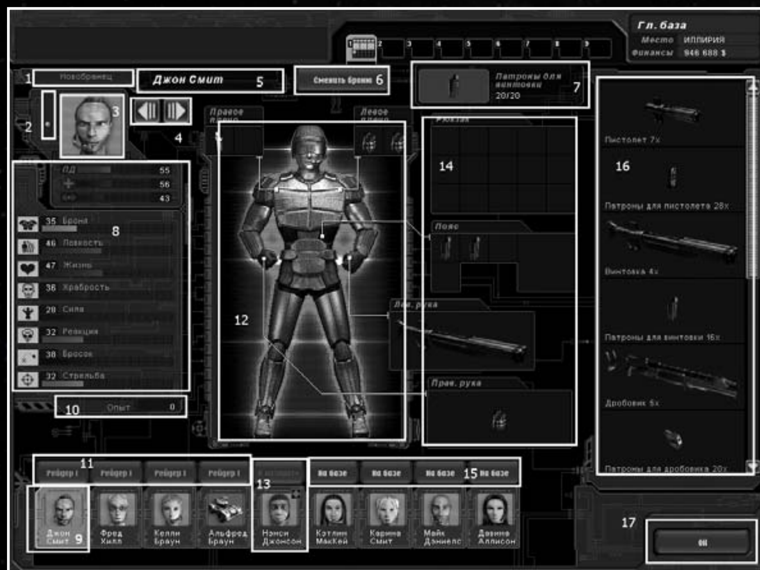
4) Выбрать другого солдата

5) Имя

6) Сменить бронекостюм

7) Количество боеприпасов
Эта информация отображается в окне в верхней части экрана при наведении курсора на имеющееся оружие.

8) Характеристики и навыки
Здесь вы увидите список всех характеристик и навыков солдата. Значения этих параметров



повышаются с опытом. Они влияют на боевые способности солдата, такие как точность стрельбы и метания, скорость и т.д.

9) Выбранный солдат

10) Опыт
Отображаемое число означает общий уровень опыта солдата.

11) Дислокация солдата (в транспорте)
Показывает, где находится солдат в настоящий момент: на базе, в лазарете или на борту воздушного транспорта.
Щелкните по этой иконке, чтобы вернуть солдата с транспорта на базу.

12) Одетый бронекостюм

13) Дислокация солдата (в лазарете)
Показывает, где находится солдат в настоящий момент: на базе, в лазарете или на борту воздушного транспорта.
Эта иконка означает, что в настоящее время солдат госпитализирован. Только по прошествии определенного времени солдат сможет покинуть лазарет.

14) Личное снаряжение
Снаряжение, оружие и инструменты, находящиеся в распоряжении солдата.

15) Дислокация солдата (на базе)
Показывает, где находится солдат в настоящий момент: на базе, в лазарете или на борту воздушного транспорта.
Щелкните по этой иконке, чтобы приказать солдату сесть на борт воздушного транспорта.

16) Пол
Переместите сюда любые предметы из снаряжения солдата, чтобы положить их на пол.

17) Кнопка «ОК»
Нажмите эту кнопку, чтобы закрыть окно снаряжения и перейти к основному экрану.

3.3.3.1. Военные звания
В игре предусмотрено 12 военных званий: новобранец, рядовой, рядовой первого класса, капрал, капрал первого класса, сержант, сержант первого класса, старший сержант, уоррент-офицер, лейтенант, капитан, полковник. По достижении определенного уровня опыта солдат получает повышение. При каждом новом повышении боец награждается пятью пунктами, которые можно использовать для улучшения его характеристик.

3.3.3.2. Характеристики и навыки
Повышение опыта позволяет солдату улучшить следующие характеристики: ловкость, жизнь, храбрость, силу, скорость реакции, точность стрельбы и метания.
Ловкость повышает количество очков действий, доступных солдату в бою.
Жизнь повышает количество пунктов здоровья солдата в начале каждого тактического задания.
Храбрость снижает подверженность солдата психическим атакам пришельцев.
Сила позволяет солдату использовать более тяжелое оружие.
Скорость реакции влияет на реакцию солдата на происходящее вокруг.
Точность метания повышает шанс попасть гранатой в цель.
Точность стрельбы повышает шанс попасть в цель при использовании оружия.

3.3.3.3. Погрузка на воздушный транспорт
Воздушный транспорт используется для перевозки личного состава и техники. Однако все летательные аппараты этого типа имеют ограниченную грузоподъемность.
Ваш первый транспорт «Налетчик» вмещает до 8 бойцов или 4 бойца плюс одну боевую машину. Вы можете выбрать солдат для погрузки на транспорт, щелкнув по кнопке над головой солдата в окне снаряжения.

3.3.3.4. Госпитализация раненых
Если солдат получил серьезные повреждения во время выполнения задания, ему необходимо пройти основательный курс лечения.
Серьезные повреждения не могут быть вылечены на поле боя при помощи аптечки. Солдата необходимо доставить обратно на базу и поместить в лазарет.
Эта иконка означает, что солдат в настоящий момент находится в лазарете. Продолжительность его госпитализации прямо пропорциональна серьезности полученных повреждений.
Так как во время госпитализации солдат вынужден находиться в бездействии и не в силах тренировать свои боевые навыки, при выходе из лазарета он потеряет часть опыта.

3.3.4. Снаряжение истребителей СПП



1) Информация

Тип истребителя, уровень топлива, прочность корпуса и текущее местоположение.

2) Оружие № 1 – ракеты

3) Оружие №2 – пушки

4) Выбрать другой истребитель

5) Сменить генератор поля

6) Максимальная скорость и прочность корпуса

3.3.5. Передача объектов на другие базы

Передача объектов на другую базу не требует никаких финансовых затрат. Пунктом отправления может служить только главная база, расположенная в Илирии. Именно отсюда груз отправляется на остальные базы по всей Эсперанце. Передача груза занимает обычно около двух дней. Доставка гарантирована. Когда откроется окно передачи, вам прежде всего необходимо выбрать базу назначения. Пунктом отправления всегда выбрана главная база. Затем выберите количество объектов для передачи и нажмите кнопку «Отправить».

3.3.6. Покупка и продажа

Предметы в магазине перечислены слева от стрелок, а соответствующие предметы на ваших складах – справа. Чтобы продать любое количество тех или иных объектов, щелкните по стрелке, указывающей влево. Соответствующие предметы будут отправлены с вашего склада в магазин. Чтобы купить что-либо, щелкните по стрелке, указывающей вправо. Соответствующие предметы будут отправлены из магазина на ваш склад.
Цена объекта указана красными цифрами. Доход, получаемый вами от продажи, указан белыми цифрами. Чтобы завершить сделку, нажмите кнопку купли/продажи.

3.3.7. Исследования

Чтобы приступить к исследованию, сначала выберите «Новый проект». Откроется список с доступными проектами, из которого вы выберете интересующую вас технологию. Далее вам необходимо указать количество ученых, занятых в этом проекте. Скорость исследования прямо пропорциональна количеству участвующих в нем ученых. Если вы решили приостановить или отменить текущее исследование, выберите соответствующую кнопку в нижней части экрана.

3.3.8. Производство

Чтобы приступить к исследованию, сначала выберите «Новое производство». Откроется список с объектами, доступными для производства, а также с указанием стоимости одной единицы. Выберите интересующий вас предмет и укажите число. Далее вам необходимо указать количество техников, занятых в производстве. Скорость производства прямо пропорционально количеству участвующих в нем техников. Если вы решите отменить или приостановить текущее производство, выберите соответствующую кнопку в нижней части экрана.

3.3.9. Уфопедия

Уфопедия – архив подробной информации об известных в настоящий момент технологиях, объектах и ближайших районах вселенной. Здесь содержатся данные о последних оружейных технологиях и современных летательных аппаратах, что позволяет понять основные принципы их работы. Также сюда включены описания всех возможных сооружений для баз СПП, включая информацию об их предназначении и важности использования. Кроме того, вы найдете историческую справку о событиях, которые привели к текущему конфликту с пришельцами. Сюда даже включено описание структуры инопланетного сообщества и его целей.
В игре предусмотрено два способа открыть Уфопедию.

Эта кнопка позволяет вам перейти к Уфопедии из экрана стратегического глобуса.



Эта кнопка позволяет вам перейти к Уфопедии из панели управления базой.

Уфопедия содержит пять основных разделов: сооружения; техника; оружие и броня; летательные аппараты; снаряжение ЛА.

4. АВТОРЫ

Продюсеры
Michal Dolezal, Petr Fiedler

Дизайн
IRou., Michal Dolezal

Главный программист
Petr Fiedler

Программисты
Pavel Cernohorsky, Roman Plasil, Marek Mauder

3D графика
Vojtech Buday, Patrik Mareska, David Linda, Petr Janousek

2D графика
Jiri Prokopec, Ales Krocala, David Linda, IRou.

Анимация
Marek Kotala, Peter Sanitra

Наброски
Martin Dolejs, IRou.

Музыка
Dmitry Lugovoy

Звуковые эффекты
Kilian Hrdina, Zdenek Pribyslavsky

Документация
Vaclav Kral

Переводчики
Kathleen Kralowec, Michal Dolezal, Petr Skocik, Greg Hill, Hana Dolezalova

Тестеры
Petr Janousek, Michal Dolezal, IRou.

Особая благодарность
Ales Kotek (первая музыкальная подде-ржка), PETUFO, AJ Rimmer Bsc.Ssc.

© 2007 Chaos Concept. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru.